



Marges

Revue d'art contemporain

03 | 2004

La place de l'image dans le monde contemporain

La caméra et son en_jeu actuel

The Camera and its Present Stake

Nathalie Fougeras



Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/marges/778>

DOI : 10.4000/marges.778

ISSN : 2416-8742

Éditeur

Presses universitaires de Vincennes

Édition imprimée

Date de publication : 15 novembre 2004

Pagination : 86-96

ISBN : 978-2-84292-247-4

ISSN : 1767-7114

Référence électronique

Nathalie Fougeras, « La caméra et son en_jeu actuel », *Marges* [En ligne], 03 | 2004, mis en ligne le 15 novembre 2005, consulté le 06 mai 2019. URL : <http://journals.openedition.org/marges/778> ; DOI : 10.4000/marges.778

Ce document a été généré automatiquement le 6 mai 2019.

© Presses universitaires de Vincennes

La caméra et son en_jeu actuel

The Camera and its Present Stake

Nathalie Fougeras

- 1 Des expérimentations filmiques d'artistes passent aujourd'hui par le partage d'une expérience à faire vivre au spectateur. Au sein d'un dispositif, il s'agira de questionner l'immersion du spectateur par l'entremise de la caméra. Quel mouvement de caméra pour quelle implication du dispositif ? À partir de certains travaux d'artistes et de vidéastes récents, nous analyserons le parti pris consistant à d'injecter des effets virtuels dans la caméra et le film. À quoi cela sert-il de reprendre des mouvements déjà existant virtuellement ? Qu'est-ce que cela apporte au récit filmique ? Qu'est-ce que cela implique pour la caméra et, à travers elle, pour la position du spectateur ? Le jeu des caméras virtuelles, émanant des jeux vidéo, sera examiné et mis en corrélation avec certains enjeux actuels de la prise de vue cinématographique. Pour cela, nous examinerons les travaux de plusieurs vidéastes et cinéastes à travers la fonction de la caméra. L'immersion en tant que convocation du spectateur interroge les systèmes de navigation d'univers filmiques dans lesquels sont interpellés les spectateurs. Trois relations de caméra pourront être extraites de ces diverses expériences filmiques. Il s'agira de développer l'émergence d'une *caméra-graphe*, d'une *caméra-code*, pour conclure sur la *caméra et son univers partagé*.

La convocation du spectateur

- 2 Les placements de caméras, dans certains scénarios filmiques et vidéographiques actuels, interrogent d'autres enjeux que ceux d'une identification visuelle à un acteur du film que pourrait avoir un spectateur. La caméra nous plonge dans des systèmes de visite de l'image qui sont davantage à rapprocher de ceux d'une navigation que nous pouvons expérimenter dans la visite de l'image interactive (hypermédia) sur Internet. Dès lors, la caméra semble nous projeter, comme en transfert, dans un univers de visite — plutôt que dans une image — au sein duquel il est possible pour tout regardeur de naviguer. Des processus de navigation dans le passage entre plans utilisent certains principes de

circulation de l'hyperlien, comme s'il s'agissait de reprendre un glissement particulier dans l'image par la caméra. La caméra prélève et extrapole également parfois des placements et des mouvements surplombants et subjectifs de caméras issus des jeux vidéo que nous discuterons plus loin. Nous tenterons ainsi d'analyser ces processus à travers des exemples tirés de divers champs disciplinaires qui utilisent la caméra comme un enjeu de reconfiguration des images et du spectateur.

- 3 La vue que nous observons depuis la caméra ou sa simulation s'est élargie de divers dispositifs de placement de la caméra tels que la multiplication de champs de visions possibles. Dans les reportages sportifs ou les documentaires, des vues du dessus, des zooms extrêmes sont joués, en accéléré, au ralenti, en temps réel ou en différé. Aujourd'hui, dans certains dispositifs interactifs, le spectateur peut choisir la caméra qu'il va appeler ou manipuler lui-même. L'expérience du spectateur se diversifie en même temps que les manipulations et moyens de contrôle sur l'image sont rendus possibles. Depuis les médias numériques, cette inflexion de l'expérience passe par la convocation du corps du spectateur. Ce dernier est influencé par l'immersion dans l'image que provoque un placement ou un mouvement de caméra qui le guide dans une expérimentation au sein du film même. Le spectateur en tant qu'expérimentateur-caméra anticipe sa présence dans le film. La caméra est son « avatar », elle l'accompagne dans une visite exploratrice de plans où il peut simultanément emprunter un autre corps : aérien, mécanique, intrusif, plongeant. Tel un acteur tiers, ce spectateur se fait acteur-caméra et se matérialise dans un autre univers filmique.

La caméra-graphie

- 4 Notre champ sensoriel nous permet de participer aux mouvements. Il nous guide dans l'espace et nous permet de nous diriger, d'anticiper un terrain sur lequel nous allons marcher. Notre corps se déplace sensiblement pour atteindre visuellement un point spatial. Nous anticipons ce point à atteindre en formulant un trajet que nous visualisons mentalement et physiquement durant un parcours. Dans les scénarios filmiques, la caméra éveille un trajet sensoriel¹ équivalent. Le réalisateur est un acteur qui prend en charge une intention filmique — pour faire récit — à travers une formalisation du trajet qu'empruntera la caméra. Si nous parlons d'un trajet de caméra, c'est que nous soulevons l'hypothèse d'une topographie du champ visuel dessinée par la caméra, plus particulièrement dans certains films. Par la caméra, le réalisateur inscrit un effet qu'il va rendre visible et sensible ; une certaine qualité du déplacement filmé : fluide, glissant, saccadé, accidenté... Les déplacements et la focalisation de la caméra vers un point renforcent cette notion de topographie du trajet de la caméra. Le trajet de la caméra passe par l'épreuve d'une dimension sensorielle qui va induire pour le regardeur un vécu, un espace élargi, de son regard à son appareillage sensoriel. Raymond Bellour nous parle d'une spatialisation par le dispositif qui « met en jeu la position virtuelle de l'œil-spectateur² ».
- 5 Plusieurs vidéastes ont repris cette notion d'implication de la caméra sensorielle, autour de l'idée d'œil navigant, pour développer des scénarios filmiques au moyen d'une hypermobilité de la prise de vue — variante du procédé de *Dolly-camera* au *Steadicam*³ ou encore de la caméra à l'épaule. Des artistes vidéastes actuels ont exploré le film et en particulier les procédés de mobilité de la caméra : ils racontent ce que montre la caméra en lui appliquant à cette dernière un trajet fortement accentué. La simulation d'un trajet

particulier de la caméra ouvre ainsi pour le spectateur à une relation entre regard et action sur l'image. Cette simulation permet d'entamer une immersion dans l'image, comme l'impression d'être derrière la commande de pilotage d'une caméra. Des effets de légers balancements, des travellings continus par des glissements, des prises de vues multiples et ralenties autour d'une même image (effet *Bullet Time* dans le film *Matrix*) développent des motivations visuelles immersives particulières. La caméra devient un sujet à part entière, celui d'une tierce vue autonome et dynamique. Cette vision élargie ouvre et accentue l'expérience du spectateur à se replacer derrière la caméra dans le prolongement d'une visite d'un univers filmé. Le réalisateur va chercher à explorer et à replacer son spectateur qu'il présume être alors comme pilote-navigateur de son dispositif : « Le temps ne demande pas à être vu, mais vécu », Le seul fait de connaître le tracé de la caméra ne suffirait pas au spectateur pour percevoir ce qui se forme dans cette trajectoire filmique.

- 6 Des expériences semblables sont issues de notre quotidien : des images et des univers multimédias que nous côtoyons. Notre corps, interpellé par ces pulsions auxquelles il est rattaché et dont il se nourrit également, vit tous les jours des intrusions visuelles, sensorielles, voire sensibles. Notre relation à l'image change. Notre demande passe par une expérimentation de l'image, par notre corps comme interface sensorielle, au travers d'objets de médiation comme Internet et les jeux vidéos. La tendance de la création contemporaine, à redistribuer l'immersion du spectateur, passe par l'exaspération des positions de celle-ci pour plonger l'observateur-expérimentateur, qu'est le spectateur, dans un univers sensoriel. Le corps, « son être est de l'ordre de l'événement [...] Il ne se pose pas, il est la position⁴ ». L'expérimentateur devient une extension d'une caméra élargie qui s'émancipe des mouvements axiomatiques pour rechercher une certaine corporéité de l'image et de son trajet : un graphe dans l'espace figuré rend compte d'un récit filmique autre.
- 7 Certains vidéastes, issus du champ artistique étudient ces enjeux de caméra. Une recherche préalable liée aux contextes de tournage est menée pour permettre d'accorder des placements de la caméra et en extraire des contraintes. La caméra peut alors décrire un espace architectural. Dominique Gonzalez-Foerster reprend par exemple un élément du décor, un balcon, comme support et site de tournage pour la caméra et autour duquel vont se décider les cadres et points de vue de la caméra. Il s'agissait dans ce projet intitulé *Plage* (film 35 mm de 15' de 2001), de reprendre depuis le balcon du 21^e étage d'un hôtel, le mouvement graphique des vagues dessinées devant la plage de Copacabana par l'artiste paysagiste brésilien Roberto Burlo-Marx. Le choix de Dominique Gonzalez-Foerster fait écho au paysage urbain, elle parle de « rapport à l'espace⁵ ». Les traces (ondulation des vagues, du sable, du dessin sur le sol) se répercutent sur le trajet qu'emprunte la caméra. Des flots de foule s'attourent sur la plage que la caméra filme. Le mouvement ondulatoire de caméra introduit un chemin à l'image. Une mise en abîme est ouverte, au sein de laquelle le spectateur est convié à entrer. Le spectateur peut partager, par cette immersion filmique dans la foule, le sentiment d'être ce flot, de vivre sensoriellement cet effet d'ivresse. Dans cette ré-appropriation graphique, la caméra élabore un graphe par des mouvements et un rythme délié de l'espace filmique. Le spectateur devient le navigateur plongé dans l'ivresse d'une fête rituelle.
- 8 La relation de la caméra avec l'espace construit ainsi une sorte de graphe de l'espace, à travers une métaphore graphique (l'ondulation ici). Le tracé dessiné par la caméra suggère l'idée d'une *caméra-graphe*. Le prélèvement d'un élément spatial et la

reconfiguration du lieu filmé, par le tracé de la caméra, définissent le cadrage et les plans à filmer et non l'inverse. Le graphe, qui réside dans le déploiement des mouvements de caméra, suggère une interprétation de l'espace filmique en déterminant des images à filmer à partir d'un dispositif caméra prédéfini. Le graphe-caméra entame l'espace pour décider de ce qui sera filmé. Nous pouvons trouver, dans des films récents, cette tentative de suivi graphique de la caméra. *Le Fils*⁶, film des frères Dardenne, est un des exemples où la caméra radicalise un suivi graphique. Dans ce film, la caméra semble suivre les mouvements des corps des acteurs jusqu'à se confondre avec leur geste. Ces graphes-caméra agissent alors comme une clôture de l'espace de jeu de chacun des acteurs du film, à la manière d'un huis clos sur chaque personnage pour exprimer leur difficulté de communication.

- 9 Le tracé-caméra permet de donner à voir sous forme de projection, une expérimentation du spectateur à venir, pour l'intégrer en tant que joueur-caméra du dispositif. Il s'agit d'une relation étroite, quasi-sensorielle, avec ce que le spectateur pourra expérimenter lui-même dans le film. Nous pourrions parler d'un graphe qui sublime un corps « étendu » interprété, assigné à la caméra, par le fait qu'elle suit une gestuelle re-saisie.

La caméra-code

- 10 Le lien que nous pouvons constater, entre la caméra et le graphisme de sa trajectoire, est directement éprouvé lors de l'expérience de la prise de vue. Quel type de sensorialité est restitué par cette corporéité dont nous parlons ? Comment reprendre le geste et la mémoire de ces tracés pour raconter une image ?
- 11 Chez Dominique Gonzalez-Foerster, avec *Riyo* (film 35 mm de 10' de 1999, issu de la série *Ipanema Theories*⁷), il s'agit d'une conversation entre deux personnes que nous ne voyons pas, mais que des voix off font correspondre avec le lieu filmé. Dans ce dispositif, la caméra est fixe, nous comprenons que son tracé suit la navigation du bateau le long d'une rivière de Kyoto. Le mouvement de caméra est celui du bateau qui effectue la traversée du fleuve. Le travelling est le bateau même sur lequel nous semblons être transportés⁸. L'effet de prégnance des voix off, celles d'adolescents qui conversent sur ce bateau, s'accompagne du rappel de notre présence : comme si nous faisons parties de l'équipage. La voix off confère « une réelle dimension d'expérience⁹ ». La caméra fait corps avec ce moyen de transport qui devient support de déplacement visuel pendant tout le film. Ce parti pris de la *caméra-graphe* dégage une perception sensorielle du voyage filmé. Entre la co-présence de l'acteur et notre présence à distance suggérée, cet effet appelle notre corps à ressentir ce voyage. La caméra nous emporte dans une expérience corporelle médiatisée par le plan unique et continu de la caméra. La fixation de la caméra au bateau permet de confondre celle-ci avec le transport. La caméra est comme un moyen de navigation et à ce titre s'emploie à interpréter des navigations possibles.
- 12 D'autres recherches artistiques ont employé une formulation différente du rapport au *caméra-graphe*. Par le moyen de la programmation du contrôle de la caméra, des projets se sont élaborés autour du code-mémoire de celle-ci. Le *motion control* permet ainsi à la caméra de (re)jouer des mouvements par le biais d'un enregistrement préalable. Une mémoire de ces tracés est codifiée puis restituée pour être (re)filmée. Des propositions artistiques, initiées par le *motion control*, se sont attachées à relier des mouvements de caméra à une saisie de ses trajectoires. Le fait de codifier des trajets et des mouvements, puis de les faire rejouer par la caméra — dans un autre contexte ou en filmant un autre

sujet — crée une situation inédite dite de caméra « élargie » en tant que dispositif. La relation à la caméra transpose les espaces et la corporéité d'un geste filmique vers un « en-jeu » de la caméra.

- 13 Le temps joué peut se dérouler en même temps que la captation mais il existera toujours un infime délai dû au calcul du transfert entre la captation et la reprise du tracé en mémoire. La plupart des travaux sur la reprise des tracés encodés utilise un différé important qui va ainsi réintégrer les données en mémoire. Les données conservées dans l'attente d'investir un autre espace à filmer suivent des codes-caméra qui formulent des tracés et confèrent au projet deux phases bien distinctes entre saisie et re-saisie des tracés. La restitution de ces tracés de caméra en temps réel ou non comme dans l'exemple de *Miss World 2002* de Margie Madlin vu au ZKM¹⁰, lors de l'événement *Future Cinema* en 2003¹¹, développe la relation d'information entre une danseuse et une reprise de ses mouvements. Les mouvements de la danseuse sont captés puis restitués afin de mettre en scène un autre sujet, un danseur de synthèse, par le moyen du *motion capture*. Lors de l'exposition de *Miss World 2002* au ZKM, la projection était restituée par trois écrans juxtaposés côte à côte. Le tracé-caméra des mouvements du danseur virtuel faisait l'objet d'un *motion control* qui permettait à une caméra de reprendre ces déplacements pour filmer une autre vue, un paysage visité par les mouvements mémorisés de la caméra antérieure. Le rendu du dispositif rend compte d'un glissement entre plans codifiés et plans filmés. Ces jeux gestuels (jeux dansés) tracent une cadence et un rapport dissemblable/semblable, à partir de la gestuelle du danseur réel : « notre croyance immédiate au monde que nous connaissons [...], au Tout dont nous sommes familiers, doit être questionnée quant à ce qu'elle présuppose¹² ». Devant la projection de l'installation, un même rythme de déplacement semble émerger de cette association visuelle. En tant que spectateurs-visiteurs, nous ressentons la relation étroite qui agit entre ces plans, l'un comportemental — entre danseur réel et de synthèse — et l'autre visuel — du recadrage et du mouvement des caméras dans chaque écran. Dans cette « mise au même plan » des jeux, une complexité des couches de lecture est visible. La caméra propose un rapport entre effets et projections de plans issus d'une même codification du mouvement de la caméra.

Margie Madlin, *Miss World 2002*



Installation, ZKM, exposition « Future Cinema », Karlsruhe, 2003.

- 14 Cette projection, qui implique une synchronisation rythmique du mouvement dans les plans exposés, convoque la participation du visiteur de l'installation. Il est mentalement invité à soutenir et à vérifier cette cadence et correspondance entre les images. Une certaine corporéité est induite dans ce dispositif. La caméra, là encore, implique le

spectateur. La voie immersive est obtenue par ce dispositif de *motion control*, entre caméras et plans filmés associés *in fine* dans leurs expositions. Le tracé virtuel de la caméra ré-interroge alors le tracé réel. Il s'agit dans cette association d'une inter-actualisation des mouvements de caméra, au filtre desquels divers univers filmiques la partagent et la redistribuent.

La caméra et son univers partagé

- 15 La relation quotidienne que nous entretenons avec l'image dite virtuelle, la connaissance et l'expérimentation des univers issus des jeux vidéos, relayées par les publicités et les films, plonge tout regardeur dans une autre lecture de l'image : il y a déplacement. Le regard n'est plus le seul sens appelé. Les effets spéciaux de synthèse contextualisent un environnement dans lequel nous prenons place. Notre position dans le partage de points de vue et de mouvements agit dans un quotidien étendu à l'expérience de possibles plongées en spirale, à des survols, voire à des traversées de matière plus ou moins identifiables.
- 16 Une certaine abstraction de nos navigations dans les images permet d'inclure une complexité de type associative et intuitive. Notre projection dans un univers intègre l'idée d'une navigation réticulaire ou bifurcatoire. Dans ces dispositifs, il est fait référence à la prévision d'un spectateur-intervenant censé piloter le film en se déplaçant dans le jeu vidéo. Notre vue est prolongée par l'appareillage caméra qui renforce cette sensation d'univers partagé. Cette forme d'identification passe davantage par une implication de nos sens entre immersion et distanciation par rapport à la scène filmée.
- 17 Dans les jeux vidéo, la position de la caméra détermine soit la place d'un corps (la vue subjective), soit celle d'un regard extérieur dominant la scène (la vue surplombante). La « cinématique » d'un jeu vidéo est une animation mémorisée qui est introduite à certains moments dans le jeu. Dans la culture du jeu vidéo, une cinématique (ou animatique) définit la courte animation filmique qui permet de visualiser plusieurs types d'événements (marche, saut d'un personnage, etc...). Elle se rapproche de la forme du court métrage d'animation en 3D. Cette « cinématique » est une forme d'écriture-lecture de la caméra. Cette écriture-lecture est une trajectoire de la caméra, selon un emplacement prévu et partagé des positions de caméras sur la scène 3D. L'artiste et créateur de jeu vidéo Johan Thurfjell¹³ utilise ces procédés de « cinématique » pour en extraire des courts métrages filmiques. Une animation issue d'un de ses jeux vidéos, *Do you have the Shine ?*¹⁴ exécute la trajectoire préalablement configurée sur la caméra virtuelle d'un logiciel 3D. La caméra suit donc un trajet prédéfini par le logiciel de 3D (mouvement de caméra étiré durant un certain temps dans ce que l'on appelle plus couramment le « séquenceur temporel ») dans lequel la totalité des points — généralement un point par « frame » — permet de définir un déplacement du trajet de la caméra afin de visualiser le mouvement de la caméra virtuelle. La caméra de synthèse est considérée comme un acteur à part entière, à disposer sur la scène 3D, tout autant que les sources de lumières ou d'autres acteurs.

Johan Thurfjell, *Do You Have The Shine ?*



Film, 2002, 5,10 min, http://www.johanthurfjell.com/works_frame.htm

- 18 Le film *Do You Have the Shine ?*, issu du jeu vidéo du même titre de 2002, se déroule en suivant un long plan continu à travers des corridors. La caméra y définit la position et le déplacement d'un personnage (un petit garçon¹⁵) conduisant son tricycle. Dans le film, la voix parle d'une conséquence de cette traversée : la rencontre de deux personnages (des sœurs jumelles) qui finira fatalement le jeu. À travers cette instance, une consigne de départ est donnée, celle d'une apparition qui surviendra de façon aléatoire. Dès lors, la compréhension de la traversée des couloirs prend un certain temps parce que notre position ici est immersive à la scène par la vue subjective de ce personnage. Notre implication dans le jeu renforce notre appréhension d'apercevoir cette rencontre fatale. Nous sommes projetés dans la tension dramatique de cette traversée. Cette tension est exacerbée par le positionnement de notre regard au niveau de l'enfant au tricycle. Ce procédé nous fait glisser d'un corridor à l'autre, d'une ligne droite à l'anticipation d'un virage, d'un virage passé à l'entrée dans un autre couloir. Le déplacement de la caméra reprend le glissement du tricycle figuré dans l'univers 3D. La vitesse se ralentit pour nous transposer dans une tension contenue où notre confusion, notre immersion suggérée facilite cette transposition. Enfin, brusquement, après un virage, un cri strident nous interpelle. La course est stoppée nette par deux personnages filmés frontalement. Il s'agit ici de mettre en situation une qualité réceptive du spectateur. L'attention portée sur un événement à venir permet de prolonger l'artifice de la caméra, elle-même positionnée dans l'univers filmique.

En_jeu de la caméra

- ¹⁹ L'en_jeu actuel de la caméra témoigne d'une volonté d'extension des jeux vidéo rejoués et étendus à d'autres films non interactifs. La caméra induit ainsi une relation filmique dont les artistes s'emparent. Si nous avons décidé de mettre en parallèle des films d'artistes et de réalisateurs de courts métrages, c'est également pour faire part d'une circulation de pensées entre méthodes de travail et effets de caméra. La plupart de ces films sont d'ailleurs, à la fois, diffusés lors de festivals, tel *la Quinzaine des réalisateurs* à Cannes (en 2001 le film *Riyo* de Dominique Gonzalez-Foerster et en 2003, *Do You Have The Shine ?* de Johan Thurfjell) et exposés dans des musées ou galeries sous forme de projection ou d'installation — le film *Plages* qui a fait l'objet d'expositions dont « *Quelle architecture pour Mars ?* »¹⁶ ».
- ²⁰ Une tendance actuelle se détache ainsi des problématiques des réalisateurs par l'expérimentation de formes d'écriture du film entre esthétique du récit et système relationnel institué par la caméra. La place du regardeur, que nous nommons visiteur expérimentateur du film, est donc celle que tente de mettre en forme la caméra. La caméra simule donc un jeu interactif par une recherche de points de vue déterminant¹⁷ des emplacements potentiels d'un « joueur » du film. À travers ces expérimentations, une relation de la caméra oriente ainsi un jeu entre l'expérience « tracée » du jeu filmé et la simulation de partage de la caméra. La proxémique de la caméra à l'espace filmique et au placement qu'elle accorde au regardeur du film renforce le binôme immersion-distanciation. Ce binôme impliqué par la caméra œuvre alors comme un retour par une conscience de jeu, « filmiquement éprouvé » par le visiteur du film. Une mise en abîme du film en tant qu'expérience de visite est d'autant plus appréciable que le « joueur » peut également renouveler l'expérience en visitant d'autres expositions du même film dans d'autres temps et conditions de projection.

Dominique Gonzales-Foerster, *Riyo*



Film, 1999, 10 minutes, projection à l'université Paris 8, 2001.

NOTES

1. « On cesse en quelque sorte d'être spectateur pour devenir acteur, [...] », Louise Poissant, « Interfaces et sensorialité », dans *Esthétique des arts médiatiques*, Presses de l'Université du Québec / CIEREC, Montréal, 2003, p. 5.
2. Raymond Bellour, *L'Entre-Images*, Paris, La Différence, 1990, p. 214.
3. *Steadicam* (ou *Dolly-camera*) désigne une caméra munie d'un stabilisateur qui permet au caméraman de filmer en mouvement dans diverses circonstances tout en gardant une image fluide.
4. Henri Bergson, *Essai sur les données immédiates de la conscience*, Paris, PUF, coll. Quadrige, 2001, p. 144.
5. Voir à ce propos le site de Dominique Gonzalez-Foerster www.dgf5.com et le catalogue : *Films*, coll. Anna Sanders Films, Dijon, les presses du réel/portikus, 2003.
6. Luc et Jean-Pierre Dardenne, *Le Fils*, 2001, film 35 mm, 103 min, Belgique.
7. cf. le catalogue *Films*, op. cit.
8. *Projections, les transports de l'image*, Hazan / Le Fresnoy / AFAA, Le Fresnoy, 1998.
9. Henri Bergson, op. cit., p. 170.
10. *Zentrum für Kunst und Medientechnologie*.
11. <http://www.zkm.de/futurecinema>
12. Alain Badiou, « Dialectiques de la fable », dans *Matrix, machine philosophique*, Paris, Ellipses, 2003, p. 122.

13. cf. le site de l'artiste Johan Thurfjell http://www.johanthurfjell.com/works_frame.html
 14. Trad. « Avez-vous l'instinct [ou de] l'intuition ? » : film 35 mm, 5'10, 2003, Suède-France.
 15. En rappel du petit garçon Danny du film *The Shining* de Stanley Kubrick auquel fait référence Johan Thurfjell.
 16. « Quelle architecture pour Mars », les films de Dominique Gonzalez-Foerster, Le Consortium, Dijon, 19 mai - 21 juillet 2001.
 17. « Il ne s'agit plus cette fois de l'aventure du plan même, mais de la multiplicité des plans — à tous les sens du mot — et de leurs agencements. », Raymond Bellour, « Le parti pris du réel », dans *Trafic*, n° 49, Paris, P.O.L, printemps 2004, p. 8.
-

RÉSUMÉS

Les créations actuelles où nous relevons une certaine évolution dans le jeu de mouvement de caméra, tendent à immerger le spectateur dans l'environnement filmique. Nathalie Fougéras s'interroge ainsi sur les différentes formes de relation entre les prises de vues et son expérimentation par le spectateur. Elle en extrait trois formes : celle de la caméra-graphie, de la caméra-code et celle de la caméra et son univers partagé. Selon l'auteur, ces dernières seraient toutes issues des pratiques de prise de vue virtuelle.

Among recent creations, where one can notice a certain evolution in the way camera movements are considered, tend to immerse the spectator inside the film environment. Nathalie Fougéras questions various modes of relation between shooting sequences and their experience by the spectator. She is concerned with three forms : the “camera as a graphic tool”, the “camera as a code”, and the “camera with its shared whole”. According to the author, these last ones might well be originating in the practices of virtual shooting routines.

AUTEUR

NATHALIE FOUGERAS

Doctorante en Science et Technologie des Arts, Paris 8. ATER en Arts numériques en Arts du Spectacle, Montpellier 3, et artiste multimédia